

# Казак

**лихой, авантюрный, пьющий, вольный, жестокий**

*Ты казак, воин Дикого поля. Туда от гнета шляхты, князей и магнатов бегут селяне из княжеств и королевств, постоянно пополняя ряды вольного войска, которое защищает земли вокруг от набегов степных кочевников. Ты лихой рубака и бесшабашный вояка, участвовавший и в налетах на богатые поселения степных ханов, и в пограничных стычках с зазнавшимися магнатами. Ты повидал немало зла и жестокости, поэтому тебя не пугают люди. Ты привык отвечать сталью на сталь, и платить кровью за кровь. В пылу схватки ты безжалостно кромсаешь врагов, расстреливаешь их из самопалов, а после без зазрения совести грабишь и добиваешь выживших. Но все же у тебя есть своя правда и свое понятие о чести, и ты готов пожертвовать всем, ради своих людей и воли. Вперед, сокол сизокрылый!*

**Имя** (См. Имена и черты)

**Внешность**

**Черты характера** Выбери хорошую и плохую (См. Имена и черты)

**Темная Цель** Что ты ищешь на болотах? Власть? Ответы? Искупление? …?

**Темная Страсть** В чем твоя слабость? Выпивка? Азартные игры? …?

**Темная Предыстория** Почему ты бежал и скрываешься на болотах?

**Контакт** Кто тебя ждет из экспедиций в городе? Ребенок? Любимая? Друг? …?

| Распредели | Макс | Текущее | Ходы |
|---|---|---|---|
| **Стать** | | | Схватка, Запугивание, При смерти |
| **Прыть** | | | Скрытность, Разведка, Скрытая атака, Добыть продовольствие |
| **Нрав** | | | Купить или продать, Переговоры, Обман, Слухи и связи |
| **Ум** | | | Знания, Восприятие, Учет припасов, Поиск пути, Первая помощь |

| | Макс | Текущее | Состояние |
|---|---|---|---|
| **Жизнь** | 6+Стать | | Ранен (<4) |
| **Воля** | 2+Нрав | | Сломлен (<4) |
| **Ноша** | 4+Стать | Учитывай вес предметов, Запасов, дукатов и провианта | Перегружен (>Макс) |
| **Запасы** | 10 | 10<br>5 Запасы = Вес 1 | Иссякли (<4) |
| **Тьма** | 10 | 0<br>Последствия при 2,4,6,8,10 | Отмечен Тьмой (>5) |

## Уровень 1

**Опыт** 10 опыта = новый уровень

0

**Судьба** Макс 5

2

| Хар | Куб |
|---|---|
| 1-2 | d4 |
| 3-4 | d6 |
| 5-6 | d8 |
| 7-8 | d10 |
| 9-10 | d12 |




### Начальное снаряжение

**Испытай d6: 6+** Выбери 4, **3-5** Выбери 3, **1-2** Выбери только 2.

- ***Отцовская сабля***: *1р, d8, Стать, Рядом, Парирование, Вес 2.*
- ***Заморский кривой кинжал***: *1р, d6, Прыть, Вплотную, Вес 1.*
- ***Булава атамана***: *1р, d6, бб1, Стать, Мощная, Статусная, Вес 2.*
- ***Гасило*** *(шар на цепи): 1р, d6, Стать, На дистанции, Оглушение, Вес 1.*
- ***Самопал*** *(грубый пистолет): 1р, d6, бб2, Прыть, Недалеко, Перезарядка, Проблемный (пороховое), Вес 1.*
- ***Ручница*** *(ручная картечная пушка): 2р, d10, бб2, Прыть, Недалеко, Перезарядка, Мощная, Проблемная (пороховое, громоздкая), Зона, Вес 3.*
- ***Набивняк*** *(стеганый доспех): Легкий доспех, Броня 1, Вес 2.*

## Инвентарь

| Название | Вес | Свойства |
|---|---|---|
| Провиант | 1 | 5 Рационов = Вес 1 |
| Дукаты | 0 | 10 дукатов = Вес 1 |
| Степная настойка | 0.5 | Восстанавливает 4 очка Жизни, но отнимает 1 Волю |

## Начальные ходы

**Пляска смерти** - Сражаясь двумя оружиями и без брони (или в легком доспехе), ты можешь делать два хода **Схватка** одновременно (атакуешь оружием в каждой руке). Бросай кубики и совершай выборы сразу за оба.

**Матушкин рецепт** (ход на привале) - можешь использовать ход **На крайний случай**, чтобы получить одну склянку Степной настойки (см. свой инвентарь).

**Жуткая репутация** (ход судьбы) – Когда сталкиваешься с новым персонажем, можешь использовать ход **Такова судьба**, чтобы постулировать, что ужасного он слышал о тебе - это действует как будто ты **Создаешь преимущество** (считай как будто у тебя 6+, и не плати цену).

**Остался только шрам** (ход на привале или в лагере) – **Потрать 1 Волю**, чтобы в двойном объеме **Восстановить** Жизнь или характеристики (т.е. Жизнь на 2d4, характеристики на 2).

## Темный ход

*(ты получаешь этот ход, если умер будучи Отмеченным Тьмой, в полночь ты поднимаешься из мертвых)*

**Упырь** - ты стал кровожадной лживой нечистью, жаждущей крови.

Тебе больше не нужно есть, но вместо этого ты вынужден пить кровь (вместо траты рациона ты должен вытянуть d4 Жизни из живого теплокровного разумного существа). Товарищи могут дать тебе свою кровь добровольно, но противника придется удержать или оглушить.

**Твое тело меняется**: ты увеличиваешь максимум Жизни на 4, получаешь +1 к урону и бонус на **Обман**.

Также при **Восстановлении** ты исцеляешь d6 Жизни, вместо d4.

Но ты получаешь свойство Проблемный: на ярком солнечном светы ты получаешь штраф на все ходы, тебе сложно скрыть свою истинную сущность (мертвецки бледная кожа, острые клыки, красные глаза, вспышки ярости), ...

**Если ты опять умираешь**, но твое тело цело (не сожжено, не расчленено, …), то ты получаешь все 3 проблемы из списка хода **При смерти** и снова возвращается из мертвых в полночь.

## Новые ходы

**Стреляю первым** – **Потрать 1 Прыть**, чтобы действовать первым в любой боевой сцене.

**Кровавая сеча** – в бою можешь начать кровавую сечу: это даст тебе +1 на урон в ближнем бою, но все противники получат +1 на урон по тебе в ближнем бою. Эффект действует до конца сцены.

**На смерть!** – Когда вступаешь в бой с заведомо более сильным противником, объяви, что ты идешь на смерть. Если ты это сделал, то **восстанови 1 Волю и получи бонус вперед**. Если потом отступишь из этого боя, **потеряешь 3 Воли**.

**Хорошая добыча** – Когда находишь сокровища и ценности, **потрать 2 Воли**, чтобы получить дополнительный результат находки.

**Навеселе** – Ты можешь напиться перед боем (действует до конца сцены) - **потрать 1 Запас** и **испытай Стать**:

**6+** Выбери 2. **3-5** Выбери 1. **1-2** Как 3-5, но Мастер сделает ход.

- Получи +1 Брони.
- Получи бонус на Волю.
- Получи бонус на урон.

**Ловкие руки** - Ты можешь использовать свою ловкость рук в бою с противником рядом - тебе доступны следующие выборы на ходе **Схватка**:

- Завладеть небольшим предметом противника, который он не держит (кинжал в ножнах, пистолетом за поясом, склянка на ремне, ...).
- Выбить предмет у него из рук (оружие, щит, ...). Учитывай, что у элитных противников всегда есть запасное оружие. А одиночных противников лишить оружия не получится вовсе.